QUADRINHOS • Mais um plano maluco de Pinky e Cérebro

Abril

RECREIO

R$ 5,90
Ano 4 • Nº 183
11/9/2003

SPEED RACER

O maior piloto do mundo acelera em novas aventuras na TV

ISSN 1517-7467 12788/1
00183>
9 771517 746002

Não tinham outro nome para me dar?

PORQUINHO-DA-ÍNDIA
Ele não é porco nem veio da Índia

TESTE
Entre no ritmo e veja o que você sabe sobre dança

ROCK ANIMAL GRÁTIS
Envelope-surpresa com:
- 1 ROCKANIMAL
- 1 minigibi

www.RECREIONLINE.com.br

Existem 7 diferenças nas figuras abaixo. Quais são?

AlmapBBDO

1-brigadeiro, 2-pedra, 3-prego da barraca, 4-solzinho, 5-nuvem, 6-arbustos atrás da árvore, 7-sombra do Toddynho

www.toddynho.com.br

Toddynho. Agora em dois novos e deliciosos sabores.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 TESTE — **Entre no ritmo**
Você entende de dança?

8 NA TV — **Campeão na TV**
Saiba mais sobre o novo Speed Racer.

10 TÚNEL DO TEMPO — **Acelerando no passado**
As incríveis corridas de antigamente.

12 PARA BRINCAR — **Corra também!**
Brinque com a turma.

14 FAZENDO ARTE — **Máquina veloz**
Faça um supercarro.

17 MÃO NA MASSA — **Hum! Morangos!**
Uma receita fácil e gostosa.

18 ERA UMA VEZ — **O boato**
Será que você cairia nessa?

20 PASSATEMPO — **Cadê?**

25 GAMES — **Vença os feras**
Encare o desafio de *Virtua Tennis*.

26 BICHOS — **Que fofo!**
Conheça o porquinho-da-índia.

28 ROCK ANIMAL — **Enigma**
Descubra onde está o amuleto ROCKANIMAL.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Fique de olho**
Vasculhe todos os cantos do quarto.

39 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: SPEED RACER (DIVULGAÇÃO) / PORQUINHO-DA-ÍNDIA (CORBIS/STOCKPHOTOS)
© PINK AND THE BRAIN AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF © 2003 CARTOON NETWORK. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. (S02)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

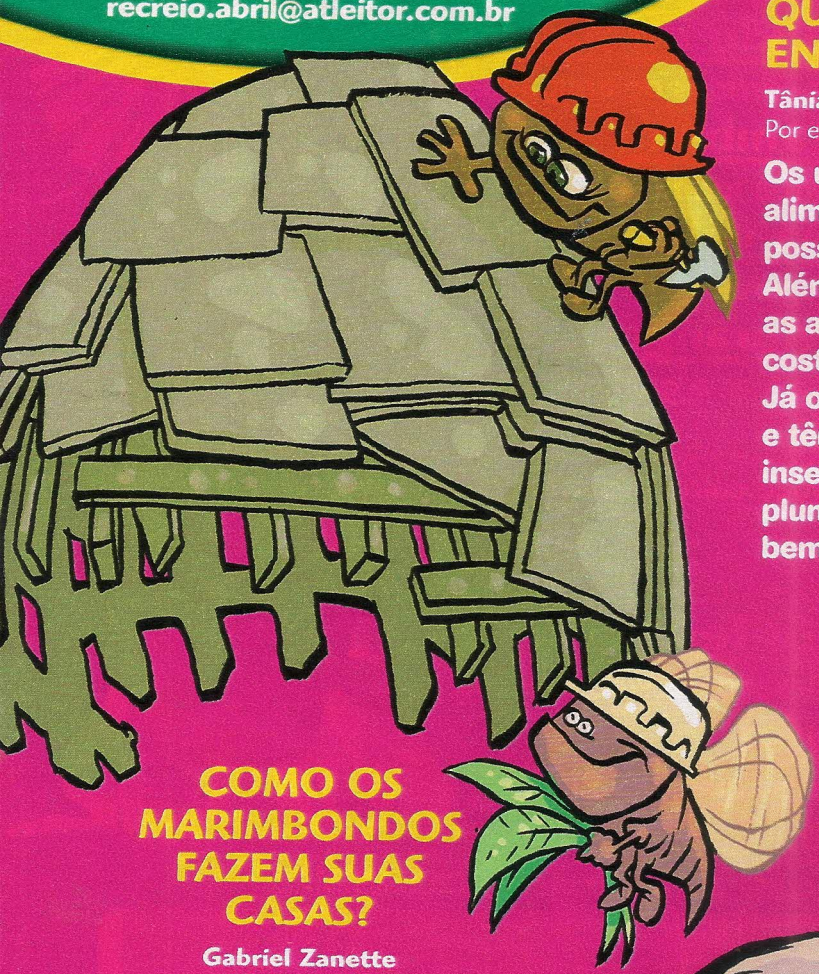
Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAL A DIFERENÇA ENTRE CORVO E URUBU?

Tânia Bueno
Por e-mail

Os urubus são da família Cathartidae, alimentam-se de animais mortos e não possuem penas na cabeça e no pescoço. Além disso, não têm siringe, o órgão que as aves usam para produzir som, por isso costumam se comunicar batendo o bico. Já os corvos pertencem à família Corvidae e têm um cardápio variado, que inclui insetos e outros pequenos animais. A sua plumagem cobre todo o corpo. Eles cantam bem e alguns até imitam os sons humanos.



ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

COMO OS MARIMBONDOS FAZEM SUAS CASAS?

Gabriel Zanette
Criciúma – SC

Eles fazem uma pasta misturando pedaços de plantas com saliva. Depois constroem as casas com várias camadas dessa mistura. Quando endurece, essa pasta parece um papel de cor acinzentada.

A PÉROLA NEGRA EXISTE MESMO?

Max Augusto J. da Silva
Por e-mail

Sim. Como as outras pérolas, ela se forma quando um grão de areia, ou algum material estranho, entra na ostra. Para se proteger, a ostra libera uma substância, chamada nácar, que vai cobrindo o grão de areia até formar a pérola. Só as ostras de bordas negras, as *Pintadas margaritíferas*, dão origem à pérola negra, que na verdade não é negra, e sim cinza-escuro.

QUANTO TEMPO UM PIOLHO VIVE NA CABEÇA DE UMA PESSOA? E FORA DELA?

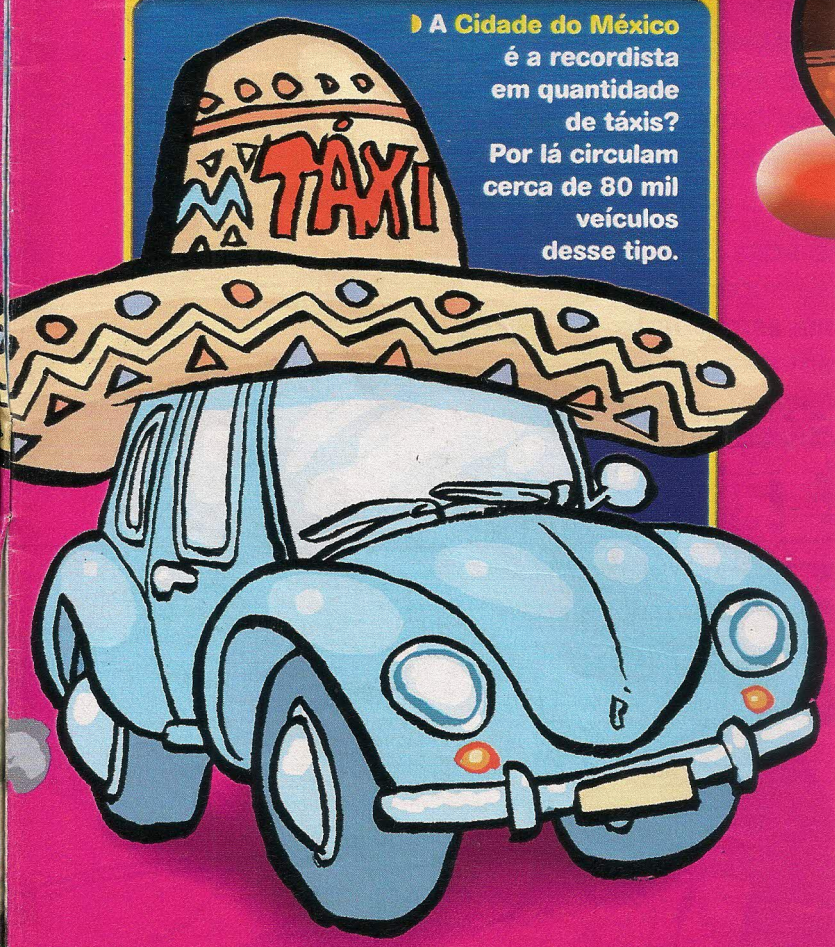
Paula Santos
Salvador – BA

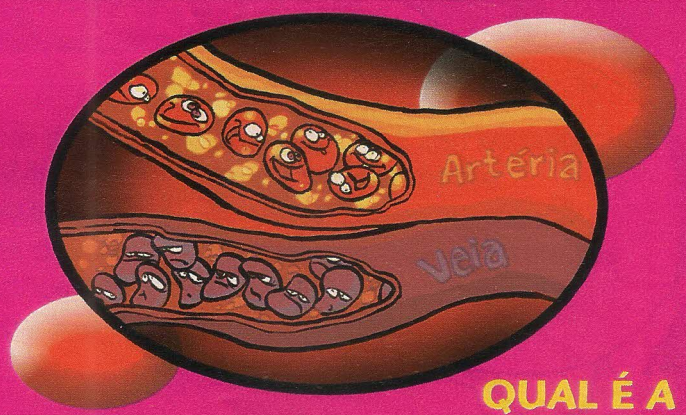
O tempo de vida de um piolho do ser humano (*Pediculus humanus*) varia. Geralmente, um adulto pode viver na cabeça de uma pessoa por um mês. É que nesse ambiente há bastante alimento e não existem predadores. Fora da cabeça, o tempo de vida é menor, variando entre dias e semanas, de acordo com o lugar e a situação em que o piolho estiver.

CONSULTORIA:
SANDRA DE OLIVEIRA CAMPOS (pediatra da Unifesp), ROGÉRIO PARENTONI (professor do Laboratório de Ecologia e Comportamento de Insetos da UFMG), MARTIN SANDER (professor do Laboratório de Ornitologia e Animais Marinhos da Unisinos), PEDRO MARCOS LINARDI (departamento de parasitologia do Instituto de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Minas Gerais) e CARLOS CAMPANER (entomologista do Museu de Zoologia da USP).

VOCÊ SABIA QUE...

A Cidade do México é a recordista em quantidade de táxis? Por lá circulam cerca de 80 mil veículos desse tipo.





QUAL É A COR DAS NOSSAS VEIAS?

Alunos do Jardim II E do Colégio Arquidiocesano
São Paulo – SP

As veias são esbranquiçadas e transparentes. Mas, olhando através da pele, elas parecem azuladas ou avermelhadas. As mais azuladas são chamadas de veias e transportam o sangue sem oxigênio, que é mais escuro devido à sua composição química. Já as avermelhadas são chamadas de artérias e distribuem pelo organismo o sangue com oxigênio, que tem um tom vermelho brilhante.

teste

ENTRE NA DANÇA

Responda às perguntas e descubra se você entende do assunto.

1 Salsa, merengue e chachachá são:

- [X] A Nomes de ritmos e danças da América Latina.
- [ ] B Comidas servidas freqüentemente em bailes.
- [ ] C Passos complicados de balé.

2 O que é chamado de *pas de deux*?

- [ ] A O ritmo preferido do personagem Asterix.
- [ ] B Uma ferramenta usada para erguer os bailarinos.
- [X] C O nome em francês de uma coreografia para dois bailarinos.

3 Como as bailarinas clássicas ficam na ponta dos pés?

- [X] A Com uma sapatilha especial de ponta rígida.
- [ ] B Com a ajuda dos bailarinos.
- [ ] C Dobrando bem os dedos.

4 O que é o flamenco?

- [ ] A Os passos de dança criados pela torcida do Flamengo.
- [ ] B Uma ave famosa por ter movimentos graciosos.
- [X] C Uma dança de origem espanhola.

5 Qual é a origem da quadrilha das festas juninas?

- [x] A Uma dança francesa de pares.
- [ ] B Um ritmo indígena.
- [ ] C Um baile americano.

6 O que é uma coreografia?

- [ ] A Um show de dança.
- [x] B A seqüência de movimentos dos bailarinos.
- [ ] C A música que se dança.

7 Qual das alternativas está errada?

- [ ] A O frevo é típico de Pernambuco.
- [ ] B Os gaúchos dançam a chimarrita.
- [x] C Os paulistas inventaram o carimbó.

8 O que as bailarinas chamam de tutu?

- [ ] A O salário que recebem.
- [ ] B Um ritmo da França.
- [x] C A saia com várias camadas de tule.

9 Como são os calçados usados no sapateado?

- [ ] A Sapatilhas bem macias.
- [x] B Sapatos com um metal na sola para fazer barulho.
- [ ] C Não existem. Os artistas dançam descalços.

10 A dança do ventre é típica de que cultura?

- [x] A Árabe.
- [ ] B Japonesa.
- [ ] C Tailandesa.

Confira as respostas corretas:

1 A; 2 C; 3 A; 4 C; 5 A; 6 B; 7 C; 8 C; 9 B; 10 A.

VEJA O RESULTADO

DE 0 A 3 PONTOS

Parece que dançar não é exatamente seu passatempo favorito. Mas se quiser aprender mais sobre os diferentes tipos de dança tente prestar atenção aos ritmos das músicas que ouve e aos movimentos dos bailarinos. Quem sabe você não começa até a sentir vontade de se mexer também?

DE 4 A 7 PONTOS

Você já sabe bastante sobre dança e talvez até arrisque seus próprios passos em alguns ritmos, mas ainda pode aprender muito. Tente se informar mais sobre o assunto. Você vai descobrir que, pesquisando esse tema, acabará conhecendo mais as diferentes culturas.

DE 8 A 10 PONTOS

Uau! Você provavelmente gosta de dançar. Ou, pelo menos, está bem ligado no assunto. Divirta-se dançando e lembre-se de que sempre é possível se aperfeiçoar e saber mais. Mesmo os bailarinos experientes treinam bastante para melhorar.

ROGÉRIO COELHO

Aventura nas PISTAS

Pegue uma carona no Mach 5 e divirta-se com as corridas de Speed Racer, o herói mais veloz da TV.

Mesmo quem nunca torceu por um piloto antes vai se empolgar com Speed Racer. E todo mundo vai sonhar em dar ao menos uma voltinha em seu supercarro, o Mach 5, uma máquina cheia de acessórios especiais.

O piloto é o astro do desenho **As Novas Aventuras de Speed Racer** e viaja pelo planeta disputando as corridas do Grande Prêmio Mundial. Seus principais rivais nas pistas são os enigmáticos pilotos da equipe Exelion, que, além de habilidosos e velozes, parecem capazes de fazer coisas malignas para vencer.

As competições têm muitas surpresas e, enquanto luta por uma vitória na pista, Speed tenta também descobrir o que há por trás do sumiço de seu irmão, Rex Racer, que também era piloto e pode ter sido eliminado por inimigos.

O que ele não imagina é que Rex assumiu a identidade secreta de um de seus concorrentes, o Corredor X, e tornou-se um investigador internacional. Rex está tentando desvendar uma intrincada trama criminosa que envolve competidores desse campeonato.

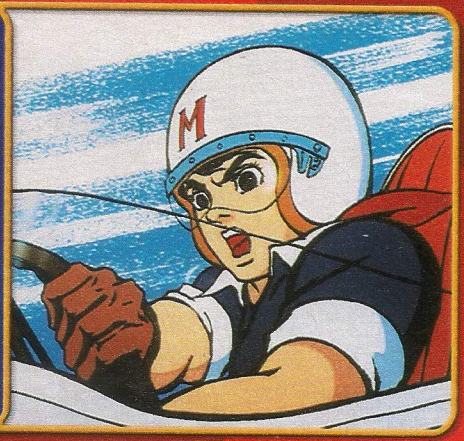
No meio de tantos perigos, Speed conta com o apoio da equipe Hibiki, formada por seus pais, Pops e Mom, e pelo mecânico Sparky, para ser o vencedor. Isso sem falar na repórter esportiva Trixie, uma garota muito esperta e determinada que adora Speed e sempre chega na hora certa para ajudá-lo.

As Novas Aventuras de Speed Racer vai ao ar na Cartoon Network aos sábados, às 14 horas.

Piloto experiente

O personagem Speed Racer nasceu como herói de quadrinhos no Japão, na década de 1960, e tornou-se um sucesso em muitos países como astro dos desenhos na TV. Na versão japonesa, seu nome era Mifune e por isso seu capacete tem uma letra M.

Nesta nova versão, o visual dos personagens foi modernizado, o carro Mach 5 ganhou recursos mais legais e surgiram outros personagens. Mas as corridas e a música de abertura, que os fãs adoram, continuam empolgantes.



Cercado de mistério, o **Corredor X** é um dos maiores feras que Speed e sua equipe vão ter de encarar.

SEGREDOS DO MACH 5

O carro foi desenhado pelo pai de Speed Racer e tem dispositivos especiais para enfrentar os oponentes cheios de truques que surgem no caminho. Saiba a função dos botões que ficam atrás do volante dessa máquina:

Controle A ▸ Aciona um dispositivo para o carro voar, saltar ou deslizar.

Controle B ▸ Libera pneus que se adaptam a qualquer pista e garante potência extra.

Controle C ▸ Faz surgir lâminas que abrem caminho em áreas cheias de árvores e mantêm inimigos afastados.

Controle D ▸ Abre uma capa que protege de tiros, de batidas e de gases venenosos.

Controle E ▸ Aciona luzes que permitem ver longe e com nitidez, mesmo à noite.

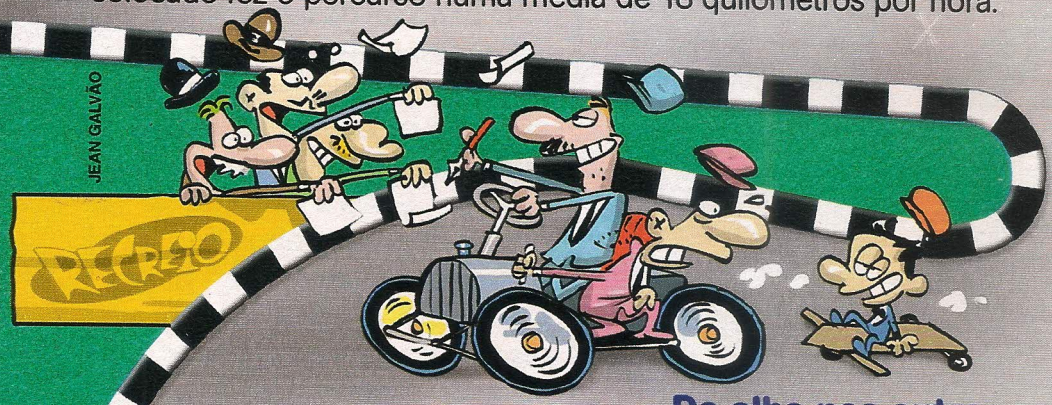
Controle F ▸ Quando o carro anda debaixo d'água (e ele faz isso mesmo!), garante o suprimento de oxigênio e faz funcionar um periscópio.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Velocidade

1894
Rápido demais

Nesse ano aconteceu a primeira corrida oficial de carros do mundo, entre as cidades de Paris e Rouen. O vencedor acabou não levando o prêmio: foi desclassificado por excesso de velocidade. É que o regulamento determinava que os carros andassem a no máximo 12 quilômetros e meio por hora, por segurança. O primeiro colocado fez o percurso numa média de 18 quilômetros por hora.



De olho nos outros

Nas primeiras competições, o piloto ia sempre acompanhado de alguém encarregado de olhar para trás e avisar quando algum concorrente se aproximava. É que ainda não tinham inventado o espelho retrovisor.

1906
Essa não acaba mais!

A primeira corrida chamada de Grande Prêmio realizou-se na cidade de Le Mans, também na França, em um circuito triangular. Até hoje uma das corridas mais famosas do mundo ocorre nessa cidade: a prova **24 horas de Le Mans**, em que dois ou três pilotos se revezam dirigindo o mesmo carro durante a prova, que tem a duração de um dia inteiro.

1930
Novas cores

Na década de 1930, os carros passaram a ter cores relacionadas ao país do fabricante ou do piloto. Nessa época, o branco era a cor da Alemanha, até que um chefe da Mercedes mandou rasparem a tinta para deixar o carro leve.

A máquina ficou com 2 quilos e meio a menos e daí em diante ficou conhecida como flecha de prata. Assim o prateado passou a ser a cor da Alemanha nas competições automobilísticas.

máxima

Veja como eram as competições de antigamente.

TESTE

1 Quando aconteceu a primeira corrida de carros no Brasil?
- A No ano 2000, em Brasília.
- B Em 1908, em São Paulo.
- C Em 1500, na Bahia.

2 Quando o piloto de Fórmula 1 quer sair do carro, ele solta o cinto de segurança e:
- A Abre a porta.
- B Abre o capô.
- C Tira o volante.

3 Quem foi o primeiro brasileiro campeão de Fórmula 1?
- A Emerson Fittipaldi.
- B Santos Dumont.
- C Ayrton Senna.

4 Onde se realizou a primeira corrida de Fórmula 1?
- A Em Mônaco, no ano de 1960.
- B Em Silverstone, no ano de 1950.
- C Em Indianápolis, no ano de 1975.

5 Em quanto tempo uma equipe troca os pneus do carro nas corridas de Fórmula 1?
- A Mais ou menos 1 minuto.
- B Uns 10 minutos.
- C Cerca de 5 segundos.

6 Qual o nome da competição realizada em diferentes tipos de estrada e com qualquer clima?
- A Rali.
- B Stock car.
- C Maratona.

7 Em uma corrida de Fórmula 1, a bandeira amarela indica:
- A O fim da competição.
- B Pista livre.
- C Perigo e avisa que não é permitida a ultrapassagem.

Respostas corretas: 1 B; 2 C; 3 A; 4 B; 5 C; 6 A; 7 C.

RESULTADOS

De 0 a 2 respostas certas
Você não conhece muito bem o assunto. Pare nos boxes, pesquise em revistas e na internet e peça dicas ao pessoal de sua equipe.

De 3 a 5 respostas certas
Falta pouco para você se tornar fera nas pistas. Se quiser saber mais, fique ligado em sites e pesquise sobre o tema.

Mais de 5 respostas certas
Parabéns! Você pode subir no pódio e comemorar: quando o assunto é corrida, considere-se um campeão.

1958
Garotas na pista

A primeira mulher a participar de uma prova de Fórmula 1 foi a italiana Maria Teresa de Filippis. Muitas outras já competiram, mas ainda não houve nenhuma grande campeã.

1969
Aquecimento

Até esse ano, a largada em Le Mans era diferente: os pilotos ficavam de um lado da pista e os carros do outro. A um sinal, todos saíam correndo e entravam nos carros para começar a prova.

PREPARE-SE

Jogos para você se divertir com

CORRIDA DO BAMBOLÊ

Você vai precisar de:

- bambolês

1. Os participantes põem um bambolê na cintura e se posicionam atrás da linha de largada. Depois contam até três e saem girando o bambolê, equilibrando-o na cintura, até a outra linha.
2. Todos devem pisar na segunda linha e voltar rodando o bambolê no chão com as mãos, como se fosse uma roda, até a linha de partida. Quem chegar primeiro vence.

PROVA DE FÔLEGO

Você vai precisar de:

- balões coloridos

1. Os participantes contam até três e correm para a linha de chegada, enchendo um balão durante o percurso.
2. Na chegada, os corredores devem se sentar em cima do balão para estourá-lo e voltar correndo para a linha de partida. Lembrem-se: quanto mais cheia a bexiga, mais fácil será estourá-la.

OBEDEÇA AO SINAL

Você vai precisar de:

- papel
- caneta

1. Distribuam pedaços de papel para a turma. Cada um escreve o nome de um bicho e dobra seu papel. Sorteiem um juiz, que vai ficar com todos os papeizinhos.
2. Os corredores se posicionam. O juiz sorteia um bicho e dá a largada. Todos começam a prova se movendo como o bicho sorteado.
3. Após 5 segundos, ele sorteia outro bicho e todos mudam de movimento. Quem não imitar o bicho está fora da prova e quem atingir a linha de chegada primeiro é o campeão.

JEAN GALVÃO

PARA A LARGADA

a turma a toda velocidade.

RALI DO TESOURO

Você vai precisar de:

- papel
- lápis
- objetos pequenos

1. Sorteiem dois participantes. Eles têm de escolher o percurso da corrida e fazer um mapa indicando o traçado da prova, que deve começar e terminar no mesmo lugar.
2. Depois os dois vão esconder objetos, como lápis, borrachas e bolinhas, em vários pontos. Pode ser atrás de uma árvore ou embaixo de um banco. No mapa, eles têm de escrever também o nome dos objetos que estão escondidos.
3. Os participantes se reúnem e conferem no mapa o caminho que devem fazer e os objetos que precisam ser escontrados.
4. Depois todos vão para a largada e partem para a corrida. Vence quem chegar primeiro ao final trazendo pelo menos dois dos objetos da lista. Em caso de empate, vence quem trouxer mais objetos.

GP ANIMAL

Você vai precisar de:

- papel verde e vermelho

1. Recortem um cartão de cada cor e sorteiem o juiz. Os participantes se posicionam na linha de largada.
2. O juiz fica na linha de chegada com os cartões. Quando ele mostrar o cartão verde, todos correm. Quando mostrar o vermelho, param.
3. Se algum jogador se mover na hora errada, volta para o início. Ganha quem cruzar primeiro a linha de chegada.

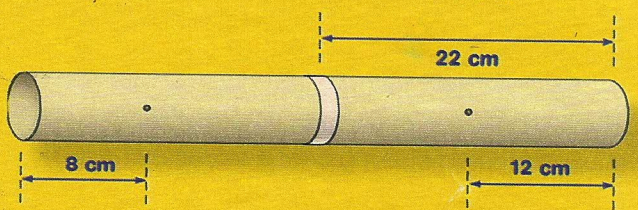
FAZENDO ARTE

VÁ PARA A

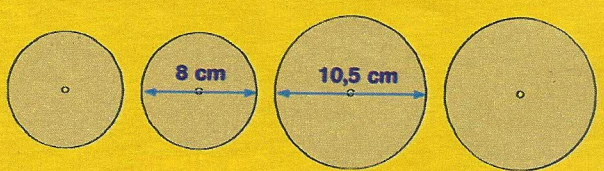
Você vai precisar de:

- 2 rolos de **papel-toalha**
- **fita crepe**
- **papelão**
- **tinta colorida**
- **vareta**
- 1 **caixa de creme dental pequena**
- 1 rolo de **papel higiênico**

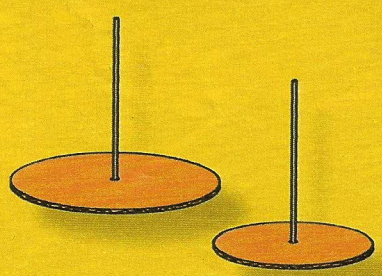
1 Junte os dois rolos de papel-toalha e prenda-os com fita crepe. Com uma tampa de caneta faça dois furos nas laterais dos rolos mantendo a distância indicada.



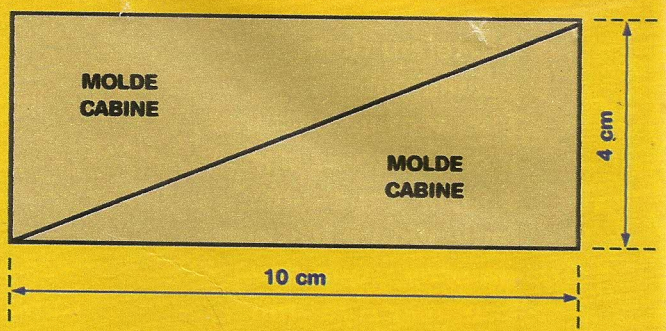
2 Desenhe as rodas no papelão seguindo as medidas e recorte. Você pode usar tampas de latas como molde. Fure as rodas no meio com a tampa de caneta e pinte.

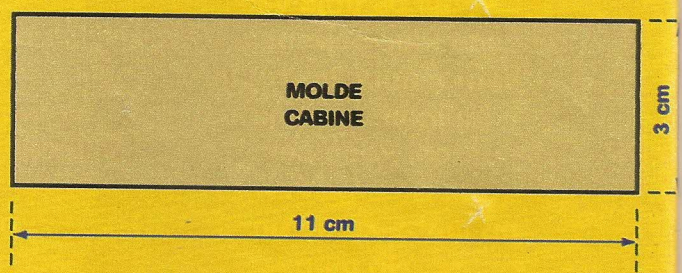


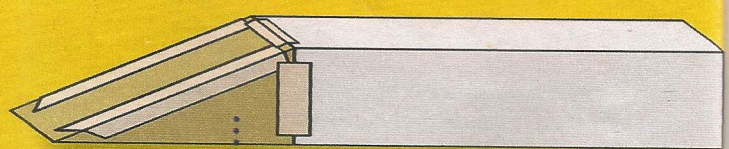
3 Corte dois pedaços de vareta. Encaixe um no furo de uma das rodas menores e o outro no furo de uma das rodas maiores. Passe cola nos furos e deixe secar bem.

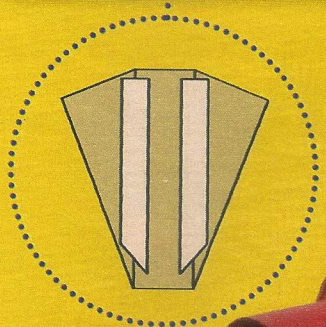


4 Copie os moldes das partes da cabine em papelão seguindo as medidas. Junte as partes com fita crepe deixando o retângulo no meio e os triângulos na lateral. Prenda na caixa de creme dental.

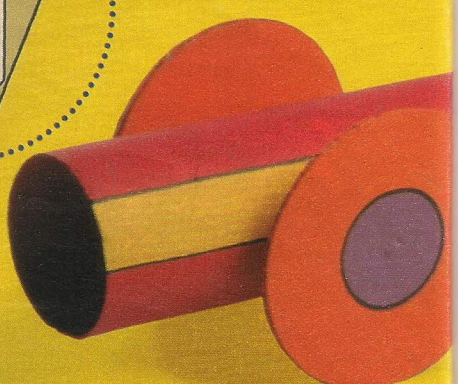








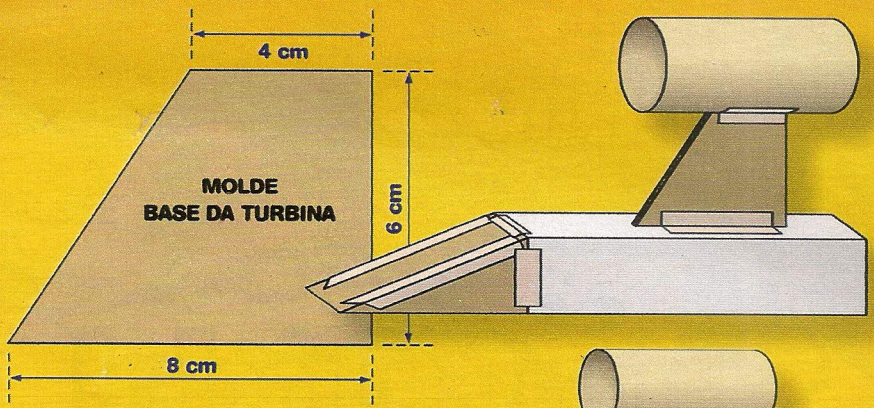
PRODUÇÃO:
MARCUS FABIANO LOPES
ESQUEMAS E ILUSTRAÇÃO:
FÁBIO FIGUEIREDO
FOTO:
LEO FELTRAN



PISTA

Monte seu próprio carro de corrida e acelere.

5 Copie o molde da base da turbina no papelão e recorte. Prenda com cola e fita crepe em cima da caixa de creme dental. Prenda o rolo de papel higiênico na base com fita adesiva.



6 Prenda a cabine na base do carro com cola e fita crepe. Deixe secar e pinte.

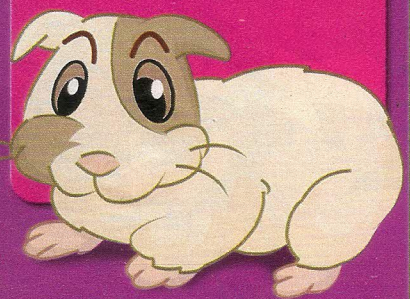
7 Passe a vareta com a roda menor pelos furos da frente e a com a roda maior pelo outro furo. Cole as rodas do outro lado e deixe secar bem.

ILUSTRAÇÕES: CARINA MAKI HATA

www.recreionline.com.br

TURMA DOS ROEDORES

Saiba mais sobre o porquinho-da-índia e outros dentuços como a chinchila, o hamster e o esquilo.



SPEED RACER

Em Fique Ligado, veja a abertura e ouça a música do desenho.

PRIMAVERA

Prepare-se para a chegada da estação clicando em Natureza.

ROCK ANIMAL

Vem aí a segunda fase da aventura com muitas novidades no site. Explore e fique por dentro!

A Nick e a Fundação Ação Criança vão promover uma Ação Pró-Social durante os Meus Prêmios Nick 2003!!
E além de ajudar as crianças, você pode ganhar prêmios incríveis!
Para participar é simples: basta levar para a festa dos Meus Prêmios, dia **27 de setembro no Playcenter**, um brinquedo em bom estado. Aí, você troca as doações por uma senha e participa dos sorteios.
Você poderá concorrer a passes para os camarins e área VIP, conhecer seus artistas favoritos, kits da Nick e muito mais! Venha se divertir com a gente e faça uma criança feliz.

Ajude Seu Mundo! Entre em Ação! Entre na Ação Criança.

E se você ainda não votou nos seus favoritos, corra, pois a votação termina no dia 14 de setembro. Para votar acesse nosso site www.mundonick.com.br!!!

Meus Prêmios Nick. Se Liga!
Você clica, você vota, você manda!

AÇÃO CRIANÇA

NICK

MÃO NA MASSA

JEAN GALVÃO

Manjar de morango

Aproveite: é época de morangos e de experimentar esta delícia fácil de fazer!

Você vai precisar de:

- 1 lata de creme de leite
- 1 pacote de gelatina vermelha sem sabor
- 1 lata de leite condensado
- 1 vidro de leite de coco
- morangos
- calda de morango
- chantilly

1. Deixe o creme de leite na geladeira por 4 horas e peça que um adulto abra a lata e retire o soro.
2. Despeje a gelatina em uma tigela para microondas. Acrescente 5 colheres de sopa de água gelada, misture e deixe descansar por 5 minutos. Leve ao microondas por 20 segundos, retire com cuidado e mexa bem.
3. Bata no liquidificador a gelatina, o creme de leite, o leite de coco e o leite condensado.
4. Despeje a mistura em uma fôrma de pudim passada na água. Leve à geladeira por, pelo menos, 4 horas para que fique firme.
5. Desenforme em um prato e decore com a calda, o chantilly e os morangos.

Experimente usar gelatina de outras cores e enfeitar com frutas diferentes.

FOTO: LEO FELTRAN

O BOATO

O salsicheiro Nhô Zeca era um homem feliz. Trabalhava muito e gostava tanto do seu trabalho que só trabalhava cantando assim:

"Tirolirolecа,
eu sou o Nhô Zeca.
Tirolirolіça,
eu encho lingüiça.
Tirolirolima,
canto e faço rima."

A única coisa que perturbava a felicidade de Nhô Zeca era seu vizinho Nhô Juca, falastrão e fofoqueiro. Esse Nhô Juca também gostava de encher, mas não era salsicha nem lingüiça, e sim a paciência do bom Nhô Zeca. Com suas fofocas intermináveis, interrompia-lhe o trabalho e a alegre cantoria.

Até que um certo dia, na véspera do 1º de Maio, quando o salsicheiro tinha mais trabalho do que de costume, ele perdeu a paciência e decidiu se livrar do vizinho importuno, nem que fosse só por um dia. Então, quando Nhô Juca entrou, Nhô Zeca deixou-o falar um pouco e de repente bateu com a mão na testa:

– Ó, Nhô Juca, desculpa se te interrompo, mas eu quase ia me esquecendo de contar uma coisa muito importante: eu soube que lá na praça do mercado estão distribuindo cestas básicas de graça para as pessoas nascidas nesta aldeia, como tu, Nhô Juca!

– Cestas básicas de graça! Oba! – gritou Nhô Juca, já se voltando para correr. – Obrigado pela informação, Nhô Zeca.

– De nada, os amigos são para isso – gritou Nhô Zeca no encalço do vizinho, que logo sumiu de vista.

Nhô Zeca, satisfeito por ter-se livrado do outro pelo menos por aquele dia, voltou ao trabalho, cantando sua musiquinha. O trabalho rendia, as salsichas e as lingüiças se sucediam, suculentas e rechonchudas.

Nhô Zeca, entretido, nem sentia o tempo passar. E até se esqueceu

do chato do vizinho, quando, de repente, viu passar um homem todo esbaforido, correndo a toda. Logo depois uma mulher também passou correndo, e em seguida outro homem, e mais outro, todos muito apressados e afobados. Até que Nhô Zeca não resistiu à curiosidade e segurou pelo braço um gorducho que corria, bufando:

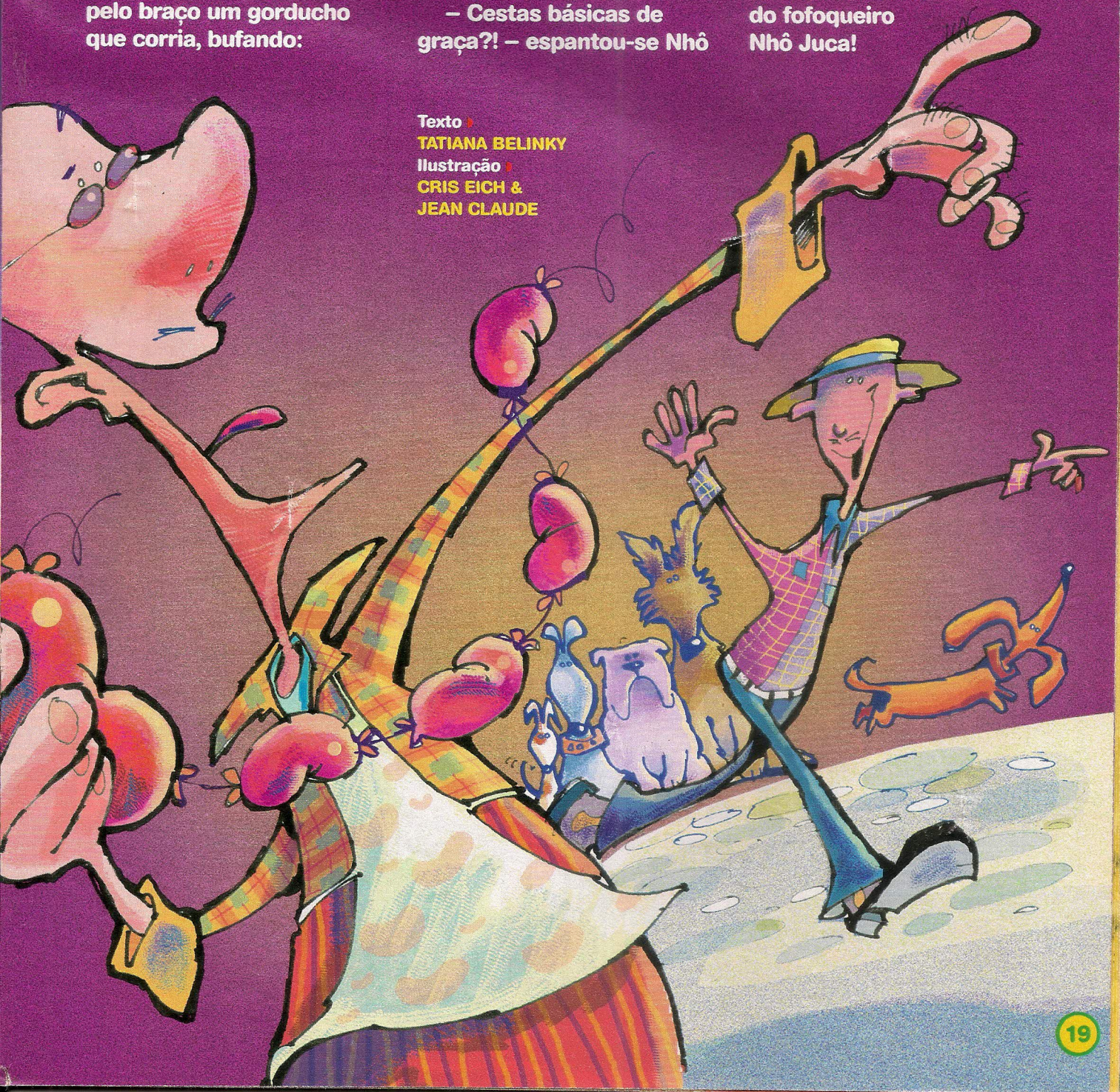
– Desculpa, amigo, mas o que está acontecendo para tanta gente correr assim, na mesma direção?

– Como? – arfou o gorducho, enxugando o suor da testa. – Tu não sabias? Lá na praça do mercado estão distribuindo cestas básicas de graça! Vou correndo, senão elas acabam!

– Cestas básicas de graça?! – espantou-se Nhô Zeca. – Eu é que não vou perder uma boca-livre dessas. As salsichas que me esperem!

E Nhô Zeca, esquecendo-se até de fechar a porta, disparou para a praça do mercado, correndo a bom correr. E caindo no engodo do boato que ele próprio inventara, soltara e deixara se espalhar pela boca do fofoqueiro Nhô Juca!

Texto ▸
TATIANA BELINKY
Ilustração ▸
CRIS EICH &
JEAN CLAUDE



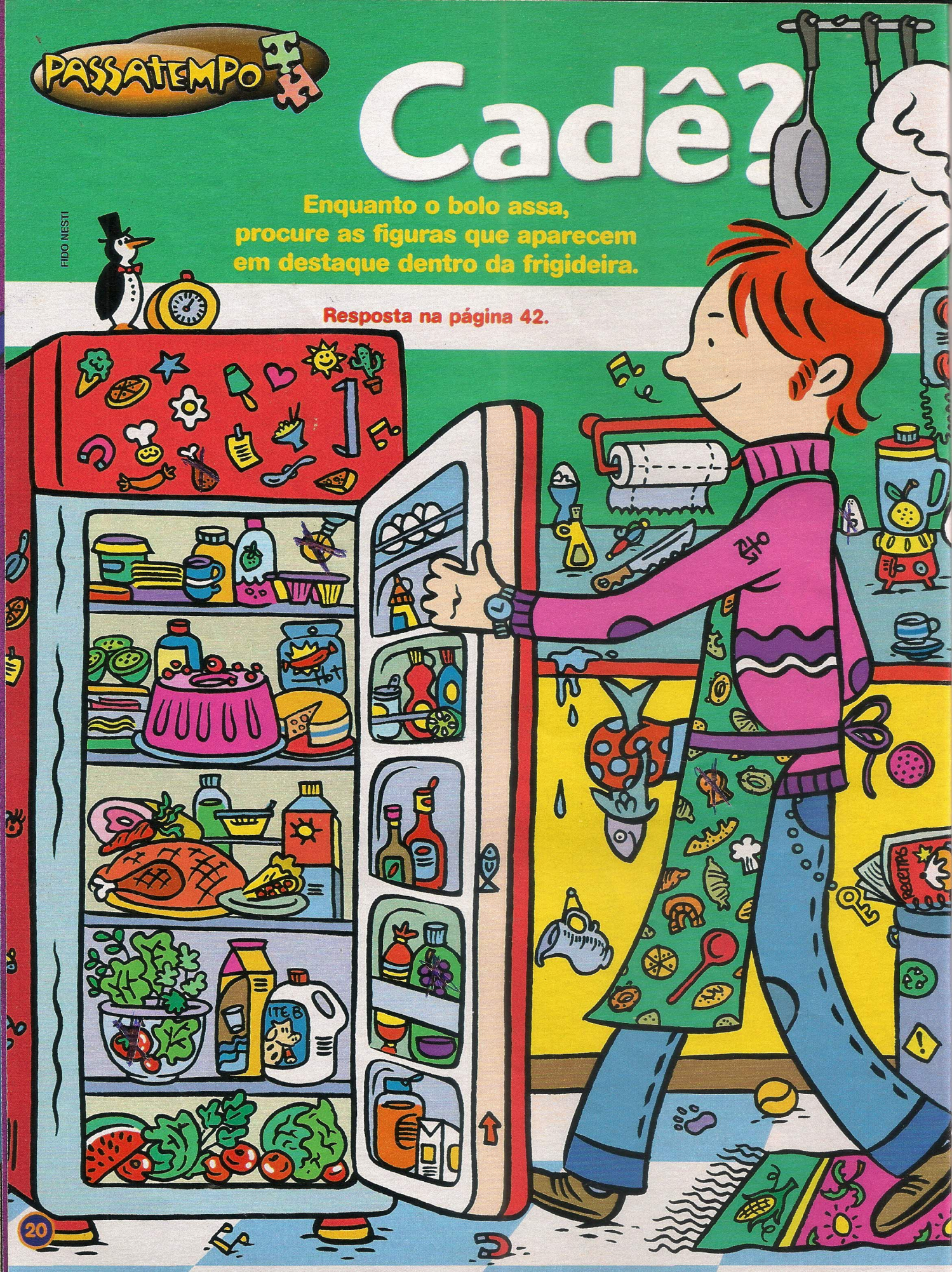
PASSATEMPO

Cadê?

Enquanto o bolo assa, procure as figuras que aparecem em destaque dentro da frigideira.

Resposta na página 42.

FIDO NESTI



MIAU

Trilha do Tesouro Roc

A aventura que vai conquistar v

KANIMAL.

OCÊ.

TRILHA DO TESOURO ROCKANIMAL

WG PROPAGANDA

Utilize os animais de pedra que você já tem para brincar. Fotos meramente ilustrativas.

A mais nova coleção da Recreio vai levar você a um mundo de aventuras e tesouros escondidos. Prepare-se para receber os personagens da Turma de Jovens Arqueólogos e as incríveis rochas para escavar. Toda semana, a Recreio traz uma peça diferente. Entre nesta trilha e divirta-se!

8 PERSONAGENS

ENCARE ESTE DESAFIO!

15 MINIGIBIS

11 TESOUROS

1 ESPÁTULA PARA ESCAVAR

7 ROCHAS PARA ESCAVAR

1 TABULEIRO

DADO

60 CARTAS

Na Recreio da próxima semana:

- Caixa para guardar a coleção
- Tabuleiro da aventura
- As primeiras 32 cartas da brincadeira
- Um envelope com o Dr. Gemma e o primeiro minigibi

ROCK ANIMAL FASE 2

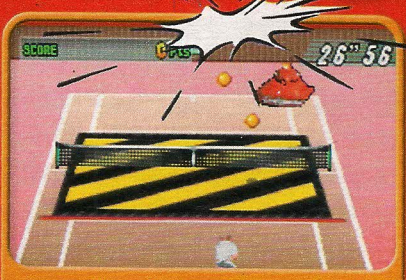
Patrocínio: SUCRILHOS Kellogg's

RECREIO

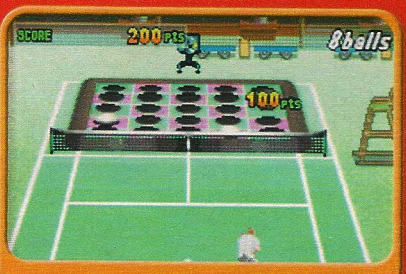
Toda quinta nas bancas!

Encare os grandes campeões do mundo no Game Boy Advance com Virtua Tennis.

Show na quadra



Acerte o tanque vermelho no menor tempo possível para vencer o minigame.



Para acertar mais pastilhas pretas aperte os botões A e B ao mesmo tempo.

Não é nada fácil entrar para a turma dos grandes campeões de tênis. Mas você tem essa oportunidade no Game Boy Advance. É só escolher qual esportista quer controlar e fazer bonito nas quadras.

No início, você comanda um dos 14 jogadores profissionais disponíveis e participa de vários torneios ao redor do mundo. Os comandos são simples: o botão A bate com força, o B é fraco. Para encobrir o adversário basta apertar os dois ao mesmo tempo.

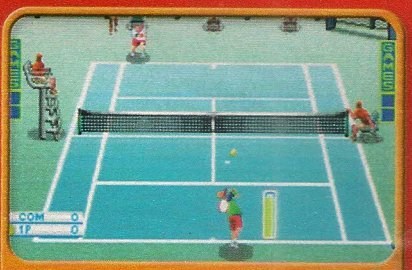
Depois de treinar bastante, divirta-se no Torneio Mundial, que tem uma opção para você criar dois personagens, escolhendo desde a cor dos cabelos e as roupas até níveis de força e rapidez.

Nessa modalidade há oito minigames bem legais que garantem pontos para melhorar as características de seus jogadores nas quadras.

Já nas partidas, a premiação é em dinheiro e permite comprar raquetes, acessórios e até contratar outros tenistas superferas como parceiros.

E para aumentar ainda mais a emoção nas quadras você pode conectar quatro GBAs com o cabo de link e disputar partidas de duplas com sua turma.

Cada ingrediente tem um valor e você precisa juntar 2.500 pontos para passar.



A velocidade neste piso é mais alta. Jogue bem no fundo da quadra.

Pode-se juntar até quatro jogadores para disputar partidas em dupla.

BOLINHA

Se você vivesse em uma cidade do povo inca, no século 16, sabe qual poderia ser seu bicho de estimação? Poderia ser um porquinho-da-índia, que já era domesticado naquela época.

Na natureza, os porquinhos vivem em grupos de cerca de dez animais, com um macho, algumas fêmeas e seus filhotes. Pesados e com patas curtinhas, movem-se devagar e passam boa parte do dia dormindo.

Apesar de lentos, são espertos, têm boa visão e audição. Se percebem a aproximação de predadores como aves, e serpentes, logo se escondem nas tocas que cavam na terra.

Eles são mais ativos no final da tarde, quando procuram capim, folhas e frutos para comer. Além disso, estão sempre roendo troncos e galhos para desgastar os dentes, que crescem sem parar.

TURMA BARULHENTA

Os porquinhos se entendem emitindo sons que parecem gritinhos e que mudam de acordo com a situação.

As famílias são grandes, pois as fêmeas podem ter até seis filhotes de cada vez. Elas cuidam dos bebês e chegam a amamentar filhotes de outras mães. Quando crescem, eles continuam no mesmo grupo até que encontrem uma namorada e comecem uma nova família.

Cuidados especiais

Para ter um porquinho-da-índia em casa é importante comprá-lo em uma loja de confiança e levá-lo ao veterinário, que vai checar se o bicho está saudável e se deve ser vacinado.

Ele vai precisar de uma gaiola espaçosa e limpa. Quando estiver solto, é preciso ficar de olho, pois gosta de roer papéis, madeiras e fios. Além disso, se escapar para um passeio, pode se perder e não conseguir voltar.

O porquinho se acostuma facilmente com as pessoas, mas não gosta muito de ficar no colo. Prefere se divertir em túneis de papelão. Como acontece quando a gente brinca com qualquer animal, é importante lavar bem as mãos depois de mexer com ele.

KEN USAMI/GETTYIMAGES

FELPUDA

Saiba mais sobre o porquinho-da-índia, um bicho muito fofo.

ELE É UM PORQUINHO?

O porquinho-da-índia não é porco nem veio da Índia. Ele é um mamífero da família dos roedores e ganhou esse nome por engano. Os navegadores que chegaram à América no século 16 levaram o bicho para a Europa. Daí, os europeus o chamaram de porco pelo ruído que emite. Na época, o continente americano era chamado de Índias Ocidentais. Por isso, logo ele virou porquinho-da-índia.

CORBIS/STOCKPHOTOS

A ficha do bicho

Tamanho ▸ até 25 centímetros.
Peso ▸ até 1,2 quilo.
Tempo de vida ▸ 4 anos, em média.
Onde vive ▸ no mundo todo.

CONSULTORIA:
NÍVEA LOPES DE SOUZA (Departamento de Patologia da Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia da USP) e CARLOS ALEXANDRE PESSOA (médico veterinário de animais silvestres / www.animalexotico.com.br).

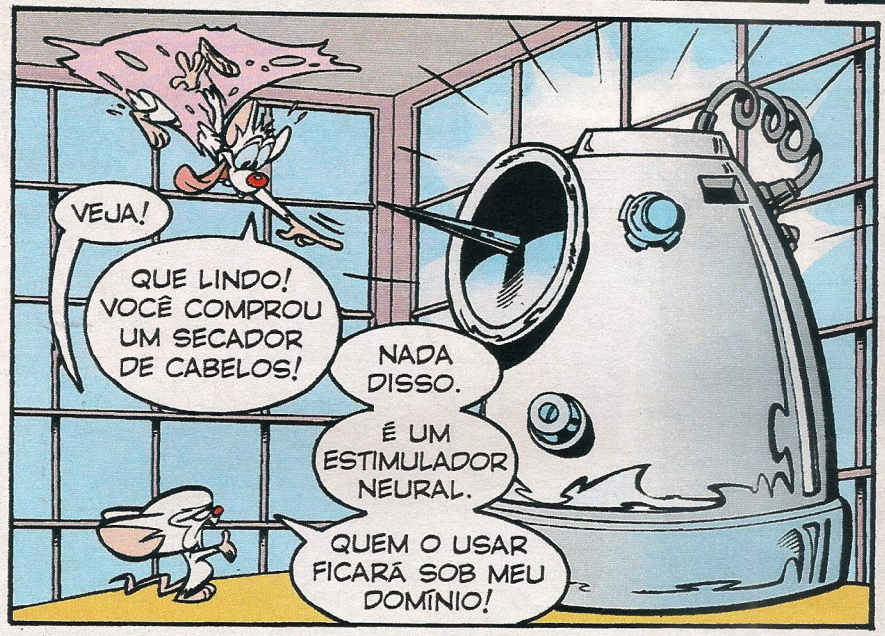
ROCK ANIMAL

ENIGMA

Resposta na página 42.

Uma das estátuas guarda o amuleto ROCKANIMAL. Todas as outras possuem amuletos que viram guardiões do mal. Siga as pistas e encontre a estátua certa.

é o que está segurando o escudo roxo



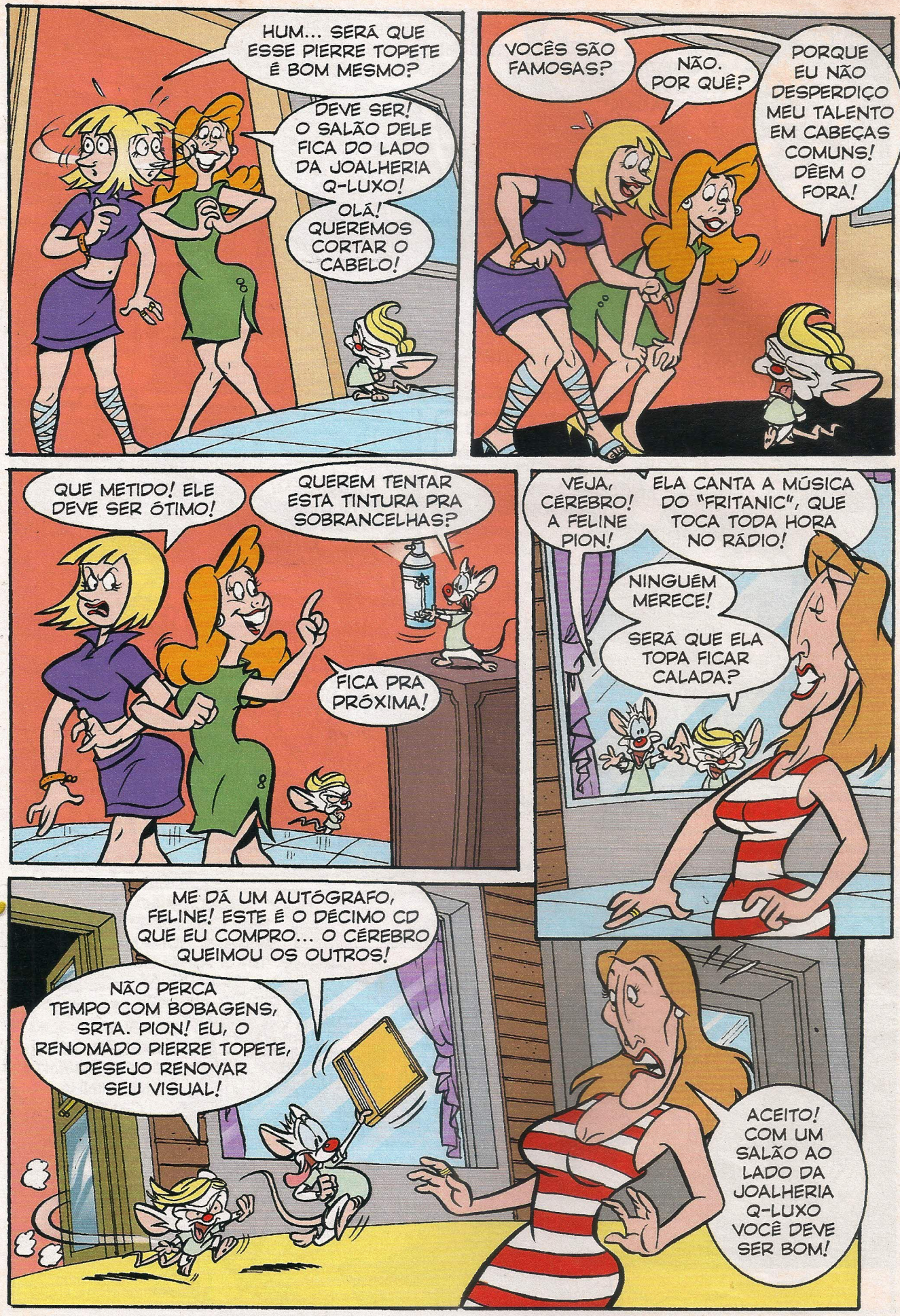
BILL MATTHENY ▸ texto
WALTER CARZON ▸ desenhos
HORACIO OTTOLINI ▸ arte-final
BOB LE ROSE ▸ cores
MARCELO ALENCAR ▸ tradução e adaptação

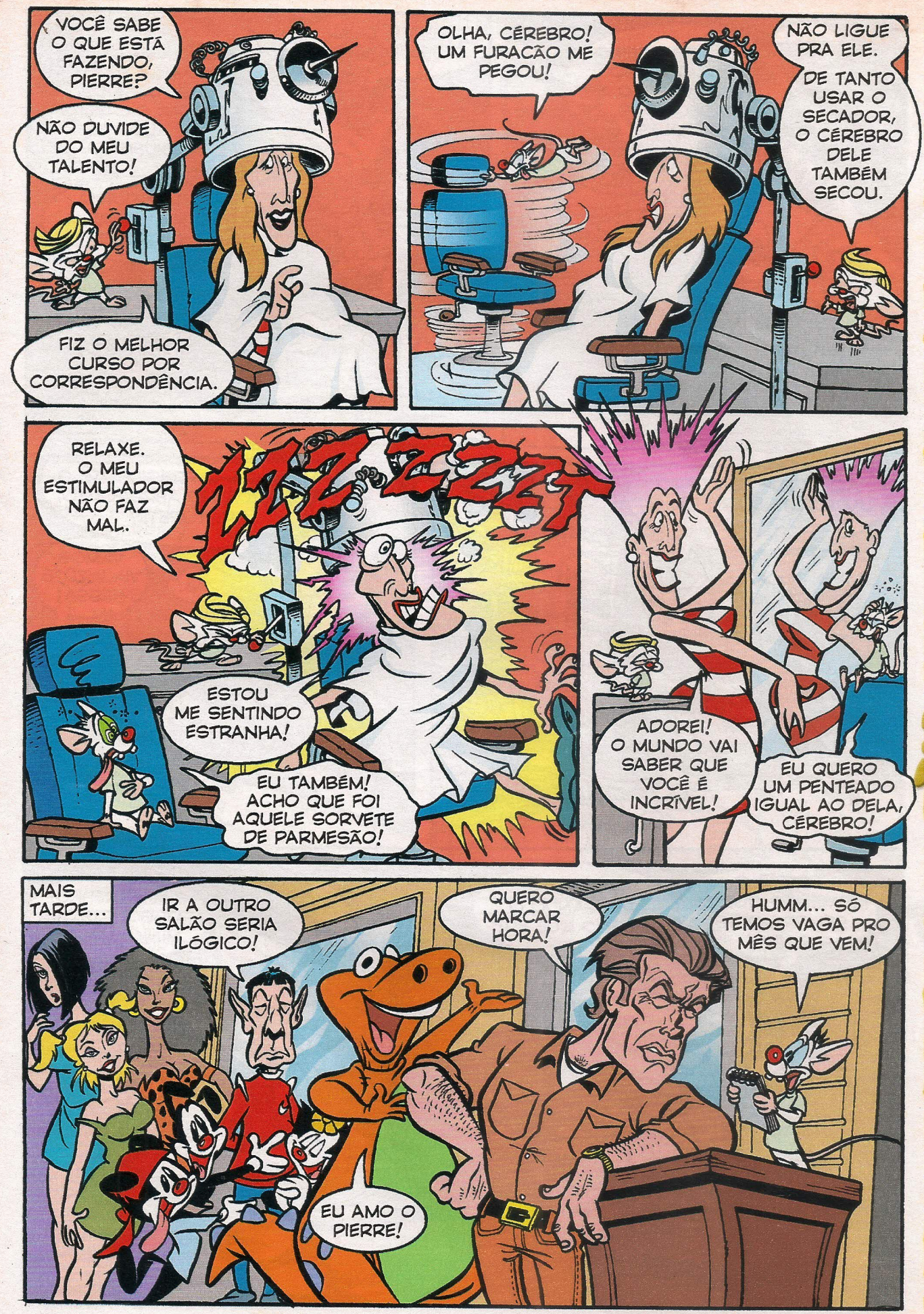
PINK AND THE BRAIN AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF © 2003 CARTOON NETWORK.
WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.
(S02)

PINKY e CÉREBRO em O PLANO CABELUDO

DESDE QUANDO VOCÊ LÊ A COLUNA SOCIAL?
MEU SALÃO VAI ATRAIR MUITOS ASTROS! PRECISO SABER QUEM SÃO!
VOU PROGRAMÁ-LOS PRA RECOMENDAR MEUS SERVIÇOS A TODOS OS PRESIDENTES!
NHAC!
VOCÊ SERÁ O BAMBAMBÃ DOS TOPETES!
PLEC!
QUANDO USAREM MEU ESTIMULADOR NEURAL, VÃO ME NOMEAR...
...DITADOR DO PLANETA!!
OBA! SOLTE!
PLOC!
DITADOR DO PLANETA E MEU AMIGO! VOCÊ QUER TUDO, HEIN?
PINKY, MEU PRIMEIRO ATO COMO IMPERADOR DA TERRA SERÁ ESBOFETEAR VOCÊ!

LOGO...
UM LUGAR FANTÁSTICO, ENTRE A JOALHERIA Q-LUXO E A SORVETERIA NEVASKA!
DEMAIS! ELES TÊM PICOLÉ DE QUEIJO!
POR QUE VOCÊS SÃO TÃO PEQUENOS? FORAM CAPTURADOS POR ÍNDIOS ENCOLHEDORES DE CABEÇAS?
SOMOS RATOS DE LABORATÓRIO!
NESSE CASO, PRECISO DO ALUGUEL ADIANTADO.
TUDO BEM! ESTE CHEQUE SERVE?
BANCO ITATU
UAU! CLARO!
PINKY, DE ONDE SAIU AQUELE CHEQUE?
EU ACHEI NO LABORATÓRIO OUTRO DIA E TAVA GUARDANDO PRA FAZER UMA PIPA!
GRAÇAS AO SEU CHEQUE E À VAIDADE HUMANA, TEREI A MELHOR CLIENTELA!
ANTES QUE CHEGUE ALGUM FREGUÊS, VOCÊ FAZ PERMANENTE NA MINHA CAUDA?


HUM... SERÁ QUE ESSE PIERRE TOPETE É BOM MESMO?
DEVE SER! O SALÃO DELE FICA DO LADO DA JOALHERIA Q-LUXO!
OLÁ! QUEREMOS CORTAR O CABELO!
VOCÊS SÃO FAMOSAS?
NÃO. POR QUÊ?
PORQUE EU NÃO DESPERDIÇO MEU TALENTO EM CABEÇAS COMUNS! DÊEM O FORA!
QUE METIDO! ELE DEVE SER ÓTIMO!
QUEREM TENTAR ESTA TINTURA PRA SOBRANCELHAS?
FICA PRA PRÓXIMA!
VEJA, CÉREBRO! A FELINE PION!
ELA CANTA A MÚSICA DO "FRITANIC", QUE TOCA TODA HORA NO RÁDIO!
NINGUÉM MERECE!
SERÁ QUE ELA TOPA FICAR CALADA?
ME DÁ UM AUTÓGRAFO, FELINE! ESTE É O DÉCIMO CD QUE EU COMPRO... O CÉREBRO QUEIMOU OS OUTROS!
NÃO PERCA TEMPO COM BOBAGENS, SRTA. PION! EU, O RENOMADO PIERRE TOPETE, DESEJO RENOVAR SEU VISUAL!
ACEITO! COM UM SALÃO AO LADO DA JOALHERIA Q-LUXO VOCÊ DEVE SER BOM!


VOCÊ SABE O QUE ESTÁ FAZENDO, PIERRE?
NÃO DUVIDE DO MEU TALENTO!
FIZ O MELHOR CURSO POR CORRESPONDÊNCIA.
OLHA, CÉREBRO! UM FURACÃO ME PEGOU!
NÃO LIGUE PRA ELE.
DE TANTO USAR O SECADOR, O CÉREBRO DELE TAMBÉM SECOU.
RELAXE. O MEU ESTIMULADOR NÃO FAZ MAL.
ZZZ ZZZT
ESTOU ME SENTINDO ESTRANHA!
EU TAMBÉM! ACHO QUE FOI AQUELE SORVETE DE PARMESÃO!
ADOREI! O MUNDO VAI SABER QUE VOCÊ É INCRÍVEL!
EU QUERO UM PENTEADO IGUAL AO DELA, CÉREBRO!
MAIS TARDE...
IR A OUTRO SALÃO SERIA ILÓGICO!
QUERO MARCAR HORA!
HUMM... SÓ TEMOS VAGA PRO MÊS QUE VEM!
EU AMO O PIERRE!

OLÁ!
UM CABELEIREIRO GLAMOUROSO ESTÁ FAZENDO A CABEÇA DAS ESTRELAS!
TV CHIC
PIERRE TOPETE
PIERRE, QUAL O SEU SONHO?
BEM, EU GOSTARIA DE CORTAR O CABELO DE ALGUNS PRESIDENTES.
VOCÊ CORTA O MEU TAMBÉM, CÉREBRO?
ACHO QUE EU QUERO UM TOPETE LOIRO IGUAL AO SEU!
CALE A BOCA, PINKY! ESTOU DANDO UMA ENTREVISTA!
ALÔ? OH, O PRESIDENTE O AGUARDA NO AEROPORTO, SR. TOPETE!
OBA!
VAMOS VIAJAR! TÔ NESSA!
ESTE É O MOMENTO QUE EU SEMPRE QUIS, PINKY!
VOCÊ ESTÁ PENSANDO O MESMO QUE EU?
SIM, CÉREBRO! POSSO BUSCAR MINHA MALA?

LOGO...
É O AVIÃO PRESIDENCIAL!
LOGO ELE SERÁ O AVIÃO CEREBRAL!
QUANDO VOCÊ DOMINAR O MUNDO, VOU PODER VIAJAR NO SEU JATINHO, CÉREBRO?

BOA TARDE, EXCELÊNCIA! SOU PIERRE TOPETE!
TOPETE? MAS QUE NOME...
...BACANA!
OBRIGADO, SR. PRESIDENTE!

GOSTEI DE VOCÊ! VAMOS BELISCAR UNS SALGADINHOS ENQUANTO PIERRE CORTA O MEU CABELO?
LEGAL! VOU FAZER UM MOLHO TÁRTARO CASEIRO!

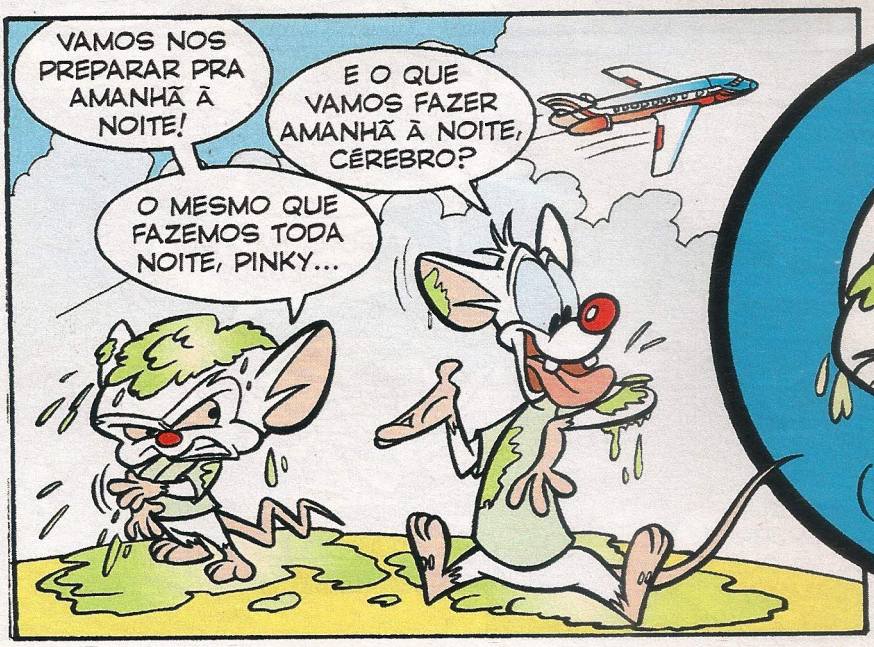
GANHEI A CONFIANÇA DO PRESIDENTE! VOCÊ ESTÁ PENSANDO O MESMO QUE EU, PINKY?
ACHO QUE SIM, CÉREBRO! MAS... O QUE É MESMO?!

É HORA DE USAR O ESTIMULADOR NEURAL, PINKY! VÁ BUSCÁ-LO!
AGORA NÃO DÁ, CÉREBRO!

HEIN? COMO ASSIM?
BOM, EU NÃO ACHEI UMA TIGELA... ENTÃO, COLOQUEI O MOLHO NO SEU APARELHO!
HUMM... ADORO MOLHO TÁRTARO!

BOBÃO! EU IA PÔR ISSO NA CABEÇA DO PRESIDENTE!
IA PÔR MOLHO NA MINHA CABEÇA? PIROU? GUARDAS!

UFF!
PIMBA!


VAMOS NOS PREPARAR PRA AMANHÃ À NOITE!
E O QUE VAMOS FAZER AMANHÃ À NOITE, CÉREBRO?
O MESMO QUE FAZEMOS TODA NOITE, PINKY...

...TENTAR DOMINAR O MUNDO!
FIM

Fique de olho

Encontre no quarto o único objeto que não se repete.

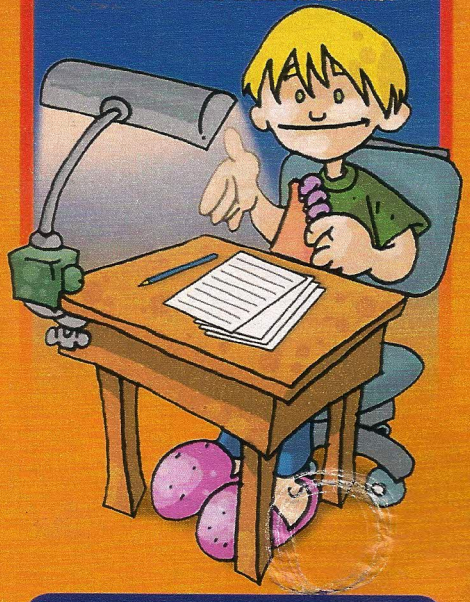
Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Quem é a tia dos acessórios?
A tia Ara (tiara).

Qual o menor jabuti do mundo?
JABUTIcaba (jabuticaba).
Miguel e Raquel
Jundiaí – SP

Por que os patos voam para o sul?
Porque é cansativo ir a pé!
Leticia T. de Queiroz, 11 anos
Petrópolis – RJ

Quem fica sem roupa quando chega o fim da linha?
O carretel.
Carla G. de Araújo, 11 anos
Irecê – BA

Quem está sempre para lá e para cá e não vai a lugar algum?
O limpador de pára-brisa.
Flávia Aline Lira, 9 anos
São Paulo – SP

Qual é o cúmulo da força?
Fazer tricô com a linha do trem.
Leticia Honorio Lima, 7 anos
Valinhos – SP

Um homem acha um pingüim no jardim e não sabe o que fazer.
— Leve o bichinho ao zoológico! — diz o vizinho.
No dia seguinte, o vizinho encontra o homem com o pingüim de novo.
— Ué... você não levou o pingüim pro zoológico?
— Levei, sim... e ele adorou. Hoje vamos ao cinema!
Isadora de Campos, 9 anos
São Paulo – SP

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórter: Luciana Zenti
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira e Marcio Caparica
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro e Emerson Cestaroli
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lidia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Andrea Naliato (designer), Eduardo Perácio (revisão), Mariana Weber, Nelson Alves Júnior (games) e Roberta Vigano

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação:** Susana Camargo **Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Contas:** Fábio Santos, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, C2 Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 183, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações. São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

SANDER

CORREIO @

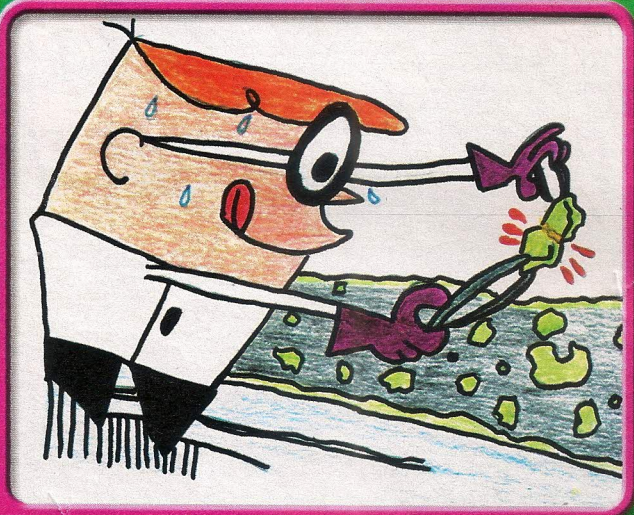
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Gabriel Macchelli, de 7 anos, está se tornando um jovem arqueólogo.
FORTALEZA – CE

Voltem a publicar quadrinhos dos Anjinhos!
TALITA AFFONSO
BARRA DO PIRAÍ – RJ

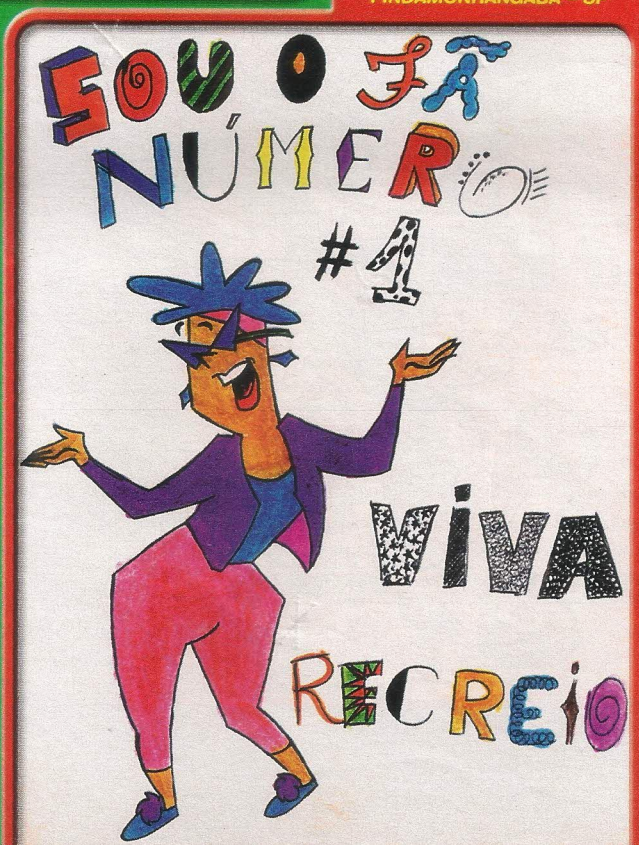


O Murilo Lopes, de 8 anos, mandou a Pantera Cor-de-Rosa.
SÃO PAULO – SP

O Dexter foi feito pela Mayara Moreira de Medeiros.
RIO BRANCO – AC

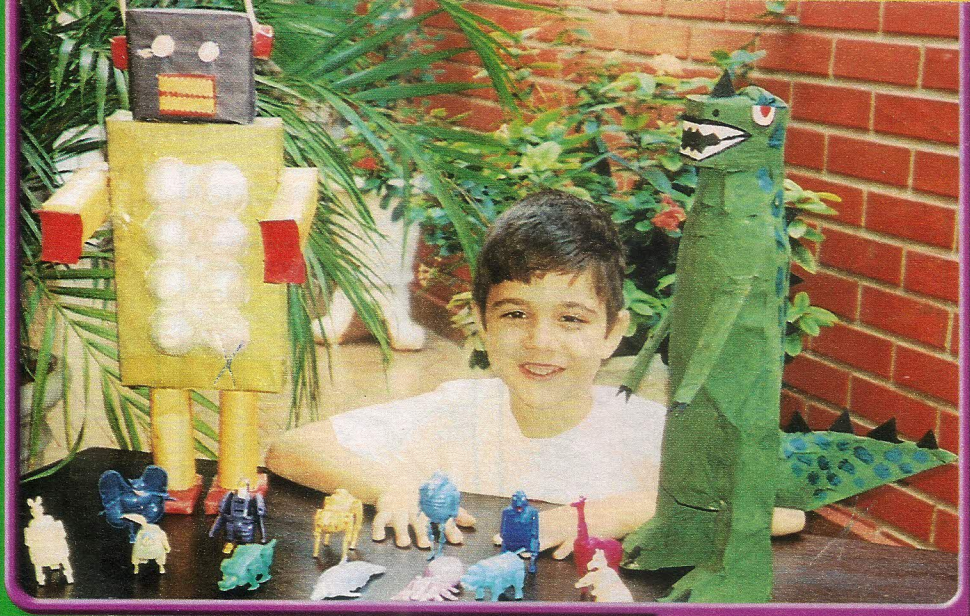
O Pedro Oliveira, de 8 anos, faz todos os passatempos da revista.
PINDAMONHANGABA – SP

Esta é a Bruna de Mattos, de 11 anos.
RIO DE JANEIRO – RJ



Este é o desenho da Paula Medeiros Calliari, de 7 anos. Será que ela viu um gatinho?

SÃO PAULO – SP



O Otávio R. da Silva fez o dino e o robô ensinados no *Fazendo Arte*.

IBITINGA – SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, pessoal da RECREIO!
Vocês poderiam colocar mais tirinhas?
Michelle Yumi Ishida, 9 anos
LUZIÂNIA – GO

Olá!
Fiz o gesso falso ensinado na edição 176 e ficou bem legal. Pedi para todos os meus amigos assinarem e fiz vários desenhos nele.
Michael Santana de Souza
SÃO CRISTÓVÃO – SE

Gostaria de ler uma matéria sobre vampiros.

ALBERTO DE S. JÚNIOR
REDENÇÃO – PA

A seção preferida do Yuri Araújo, de 10 anos, é *Curiosidades*.

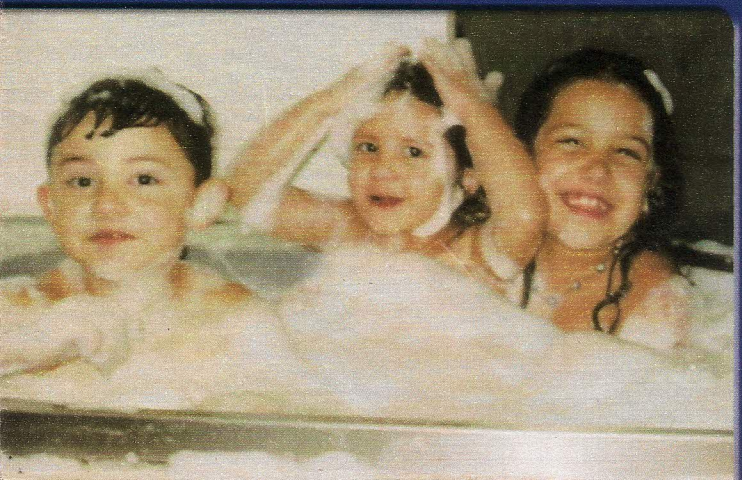
ENTRE RIOS – BA

O que vocês acham de uma entrevista com o Dexter?

JON BON JOVY AMORIM
PARAMBU – CE

Estes são os irmãos Rafael, de 6 anos, Gabriela e Carolina, de 9 anos.

SÃO PAULO – SP



tirinhas!

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

Mamãe Ganso

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por **Mike Peters**

Bichos

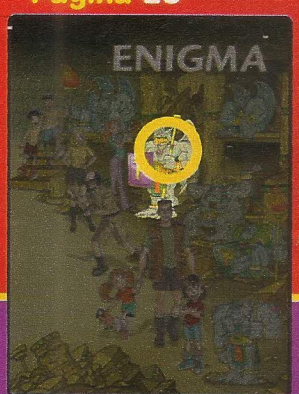
© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por **Fred Wagner**

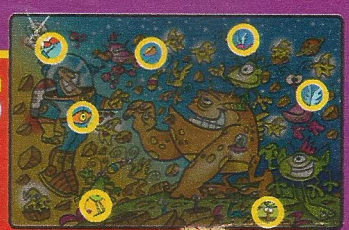
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 20 e 21

Página 28



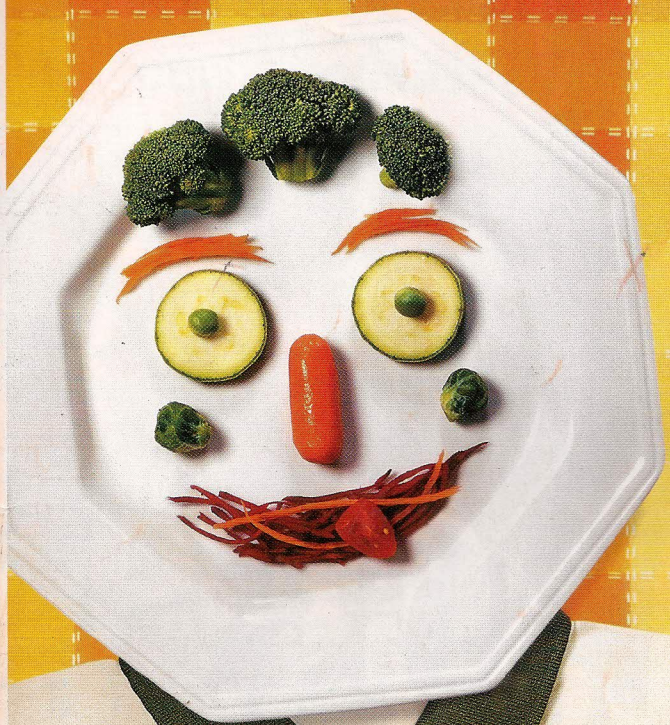
Página 39

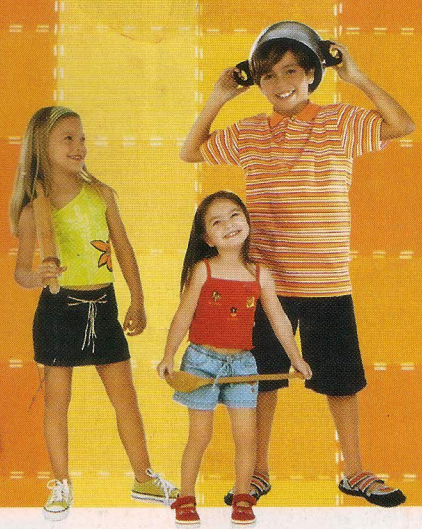


Página 37

DEPOIS DE COMER TUDINHO, NADA DE LIMPAR A BOCA NA SUA ROUPA NOVA.

brandili
CRIANÇA TODO DIA





COM BRANDILI PARA VESTIR, TUDO VIRA A MAIOR DIVERSÃO.

WWW.BRANDILI.COM.BR

COM O SUCRILHOS® CHOCOLATE COM MARSHMALLOW É ASSIM: QUANDO VOCÊ MENOS ESPERA, JÁ ACABOU.